

## САТАН

## КУПЦЫ И ВАРВАРЫ



## Дорогие игроки



Десять лет назад, после выхода в свет «Городов и рыцарей» меня спросили, не собираюсь ли я делать третье продолжение базовых «Колонизаторов». Тогда я ответил отрицательно, поскольку был уверен, что потенциал игры раскрыт для получения от неё максимального удовольствия. Благодаря

«Мореходам» она стала масштабнее, а с «Городами и рыцарями» обрела большую глубину.

В начале 2006 года мы провели опрос в онлайн-пространстве Катана и спросили жителей виртуального мира о том, какие игры они больше всего хотят получить. Самым частым ответом было: «Варианты основной игры». Всё это вдохновило меня на разработку и воплощение в жизнь тех идей, которые за последние десять лет скопились в ящике моего стола. Результат сейчас у вас в руках: кампания с пятью сценариями открывает новые горизонты и даёт возможность по-новому сыграть в базовых «Колонизаторов». Проверенные варианты позволяют адаптировать игру под ваши желания. Таким образом, третье дополнение полностью соответствует теме «Варианты основной игры». Последние два сценария новой кампании обеспечивают такую глубину игры, которая почти сравнима с «Городами и рыцарями».

В дополнении такого объёма невозможно достичь удовлетворительных результатов в одиночку. Поэтому я от всего сердца благодарю за бесценную помощь земляков с Катана, список которых приведён в конце этого руководства под заголовком «Тестирование и поддержка игры».

Желаю вам получить как можно больше удовольствия от «Купцов и варваров».

— Клаус Тойбер, февраль 2007 г.

## Состав игры

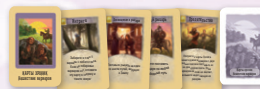
## 138 пластиковых фигурок

- ▶ 24 рыцаря, по 6 штук четырёх цветов
- ▶ 12 мостов, по 3 штуки четырёх цветов
- ▶ 4 обоза, по 1 штуке четырёх цветов
- ▶ 36 варваров бронзового цвета
- ▶ 22 верблюда бронзового цвета
- ▶ 40 монет — 25 по одному золотому, 15 по пять золотых



## 117 карт

- ▶ 1 комплект для «Нашествия варваров»
- ▶ 2 комплекта для «Купцов и варваров»
- ▶ 1 комплект для «Происшествий на Катане»
- ▶ 4 карты для «Рыбаков Катана»



3 листа картонных компонентов  
Цветной кубик  
Правила игры



## Содержание

|                                |         |
|--------------------------------|---------|
| Варианты .....                 | стр. 2  |
| • Благородный разбойник .....  | стр. 2  |
| • Происшествия на Катане ..... | стр. 2  |
| • Хозяин гавани .....          | стр. 4  |
| • Катан на двоих .....         | стр. 4  |
| Кампания .....                 | стр. 6  |
| • Рыбаки Катана .....          | стр. 6  |
| • Катанские реки .....         | стр. 8  |
| • Караванный путь .....        | стр. 10 |
| • Нашествие варваров .....     | стр. 12 |
| • Купцы и варвары .....        | стр. 16 |
| Выходные данные .....          | стр. 20 |

## ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ

Аккуратно выдавите картонные компоненты из листов. На обратной стороне компонентов напечатаны названия соответствующих вариантов или сценариев. Другой отличительный признак — цвет оборотной стороны компонента или карты: в варианте «Происшествия на Катане» — **серый**, в сценарии «Рыбаки Катана» — **голубой**, в сценарии «Катанские реки» — **синий**, в сценарии «Нашествие варваров» — **фиолетовый**, в сценарии «Купцы и варвары» — **коричневый**.

## ПРИМЕЧАНИЕ

Все варианты могут сочетаться как друг с другом, так и со сценариями этого дополнения, со сценариями «Мореходов» и частично с дополнением «Города и рыцари». При некоторых сочетаниях правила требуется немного изменить. Суть всех изменений изложена в тексте соответствующих вариантов и сценариев.

Карты развития из состава «Купцов и варваров» в тексте этих правил и текстах других карт называются «картами хроник».

## БЛАГОРОДНЫЙ РАЗБОЙНИК

*Что происходит в лесу Катана? Странные истории доносятся из тёмных чащ Чёрного Ельника. Изебольда и его банды как будто бы след простыл, а вместо них появился молодой парень. Его зовут Роб де Худ — говорят, он освобождает от бремени сокровищ только богатых путников. Бедняки могут спокойно идти своей дорогой...*

**Время игры:** в зависимости от сценария  
**Дополнительные материалы:** нет

## В ЧЁМ ОСОБЕННОСТЬ

Наверняка вы бывали в неприятной ситуации, когда разбойник оказывался рядом с одним из ваших поселений в самом начале игры. Из-за этого вы могли не только потерять сырьё, но и лишались его поступления, ведь разбойник блокирует гекс, на котором стоит, до тех пор, пока на кубиках не выпадет 7 или кто-то не сыграет карту рыцаря. Благородный разбойник падает игроков, которые ещё не перешагнули рубеж в 2 победных очка.

## ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Если на кубиках выпадает 7 или кто-то из участников партии сыграет карту рыцаря, разбойника нельзя ставить на гекс, граничащий с поселением игрока, у которого есть только 2 победных очка. В случае если из-за этого правила разбойника нельзя поставить никуда, он либо остаётся на гексе пустыни, либо перемещается туда с занимаемого гекса. Если при этом с пустыней граничит поселение игрока, у которого только 2 победных очка, этот игрок не лишается карты сырья. Независимо от этого правила, если на кубиках выпадает 7, каждый игрок должен сбросить половину карт сырья, если у него в руке их больше 7.

## СОВЕТЫ ДЛЯ ЭТОГО ВАРИАНТА

Этот вариант рекомендуется использовать, если вы играете в кругу семьи, особенно при участии в партии детей.

## ВОЗМОЖНЫЕ СОЧЕТАНИЯ

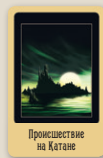
Этот вариант сочетается с другими вариантами и сценариями, а также сценариями «Мореходов» без каких-либо изменений правил.

## ПРОИСШЕСТВИЯ НА КАТАНЕ

«Каждый сам кузнец своего счастья» — эта пословица актуальна и на Катане. Вы не раз брали кубики и бросали вызов самой судьбе. Разумеется, удача порой отворачивалась от вас и улыбалась вашим соперникам, что сказывалось на результатах бросков. Однако теперь всё может измениться. Так называемым «учёным» удалось рассчитать вероятность «счастья», и, похоже, их математическая система работает! Хотя у неё есть и нежелательные последствия: теперь свои промахи не оправдать невезением, ведь статистика беспристрастна.

**Время игры:** в зависимости от сценария  
**Дополнительные материалы:**

Комплект  
из 38 карт



Титульный  
лист колоды



Краткие  
правила

Оборотная  
сторона карт

Карта  
«Новый год»

## В ЧЁМ ОСОБЕННОСТЬ

Эти карты заменяют кубики! Когда игрок получает право хода, он не бросает, как обычно, два кубика, а раскрывает верхнюю карту происшествий в колоде. Цифра в правом верхнем углу раскрытой карты определяет, какие гексы приносят сырьё. Также некоторые карты вызывают определённые игровые события. Существует 11 разных происшествий почти на половине карт. При статистически корректном распределении чисел на картах снижается обычный при бросании кубиков элемент случайности. При этом происшествия вносят в игру новые случайные моменты и придают ей несколько иной характер.

## ПОДГОТОВКА

Отложите карту «Новый год» и титульный лист колоды.

а) Перетасуйте оставшиеся карты.

б) Положите 5 карт лицевой стороной вниз под карту «Новый год». Остальные карты положите сверху, тоже лицевой стороной вниз.

в) Если верхние карты сыграны, все карты смешиваются заново (см. пункт «а»).

Таким образом, 5 карт постоянно находятся вне игры.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Нападение разбойников** (6 карт, значение кубиков — 7)

1) Каждый игрок должен сбросить половину карт сырья, если их у него в руке больше 7.

2) Переместите разбойника. Вытяните 1 карту (не карту развития/хроники) с руки любого игрока, основавшего поселение или город у гекса с разбойником.

**Эпидемия** (значения кубиков — 6 и 8)

Все игроки получают от каждого из своих городов только 1 карту сырья.

**«Города и рыцари»:** нельзя брать карту товара.

**Землетрясение** (значение кубиков — 6)

Каждый игрок поворачивает поперёк любую из своих дорог. Она должна быть отремонтирована, только после этого её владелец сможет прокладывать новые дороги. Цена ремонта: 1 древесина и 1 глина. Поврежденная дорога может быть частью Самого длинного тракта. У разрушенной дороги нельзя основывать новые поселения.

**Добрососедство** (значение кубиков — 6)

Каждый игрок отдаёт соседу слева любую карту сырья, если она у него есть.

**«Города и рыцари»:** вместо сырья можно отдать карту товара. Если у игрока есть только карта товара, он должен её отдать.

**Рыцарский турнир** (значение кубиков — 5)

Игрок (-и) с наибольшим количеством сыгранных карт рыцарей получает (-ют) 1 карту сырья по своему выбору.

**«Города и рыцари»:** карту сырья получает игрок с наибольшей силой рьяных рыцарей. Карту товара брать нельзя.

**Преимущество в торговле** (значение кубиков — 5)

Обладатель особой карты «Самый длинный тракт» (или владелец наибольшего количества дорог) может вытянуть с руки любого игрока 1 карту, но не карту развития/хроники.

**«Города и рыцари»:** не карту прорыва!

**Спокойное море** (значения кубиков — 9 и 12)

Игрок (-и) с наибольшим количеством поселений или городов у гавани получает (-ют) 1 карту сырья по своему выбору.

**«Города и рыцари»:** нельзя брать карту товара.

**Бегство разбойника** (2 карты, значение кубиков — 4)

Разбойник возвращается в пустыню. Переместивший его игрок не отнимает карт у игроков с поселениями или городами у пустыни.

**Помощь соседям** (значения кубиков — 10 и 11)

Игрок (-и) с наибольшим количеством победных очков обязан (-ы) подарить любому игроку с меньшим, чем у них, количеством победных очков 1 карту сырья на свой выбор.

**«Города и рыцари»:** можно подарить карту товара. Если у игрока (-ов) есть только карта товара, он (-и) должен (должны) её отдать.

**Конфликт** (значение кубиков — 3)

Игрок с наибольшим количеством сыгранных карт рыцарей или обладатель карты «Самое большое войско» вытягивает с руки любого соперника 1 карту, но не карту развития!

**«Города и рыцари»:** вытягивает карту (не карту прорыва) игрок с наибольшей силой рьяных рыцарей.



# Варианты

**Год изобилия** (значение кубиков — 2)  
Каждый игрок может взять 1 карту сырья по своему выбору.

**«Города и рыцари»:** нельзя брать карту товара.

**Карты без индивидуального обозначения:** (значения кубиков: 3, 4 и 11 по 1 карте, 5, 6 и 10 по 2 карты, 9 — 3 карты, 8 — 4 карты).

Люди трудятся — Катан процветает! v  
Эти карты не вызывают происшествий.

## Новый год

1. Перетасуйте все карты, кроме этой.
2. Положите 5 карт лицевой стороной вниз под эту карту.
3. Положите остальные карты (31) лицевой стороной вниз поверх этой карты.
4. Возьмите новую карту происшествия, чтобы начать свой ход.



## ВОЗМОЖНЫЕ СОЧЕТАНИЯ

Этот вариант сочетается с другими вариантами и сценариями, а также сценариями «Мореходов» без каких-либо изменений правил.

**«Города и рыцари»:** получивший право хода игрок бросает сначала красный кубик и кубик событий. Затем происходит выпавшее на кубике событие. Далее игрок раскрывает карту из стопки «Происшествий на Катане» и применяет её свойства.

## ХОЗЯИН ГАВАНИ

Море с его опасностями и соблазнами всегда привлекало охотий до приключений народ. В каждом порту ошиваются толпы головорезов и авантюристов — все гавани буквально кишат ими. Тот, кто способен обуздать эти дикие орды бретёров и жуликов, без сомнения, призван к высшей цели, и он просто обязан стать хозяином гавани. Кто знает, вдруг это будет первым шагом к ещё большому успеху?

**Время игры:** в зависимости от сценария  
**Дополнительные материалы:**

Карта  
«Хозяин гавани»



## В ЧЁМ ОСОБЕННОСТЬ

Торговля становится всё важнее для Катана, и роль гаваней в жизни острова возрастает. За свои поселения и города у гаваней игрокам начисляются «очки порта», которые помогут в получении 2 дополнительных победных очков.

## ПОДГОТОВКА

К партии готовятся как обычно, а карта «Хозяин гавани» кладётся рядом с игровым полем.

## ИГРА

Игра ведётся по правилам базовой версии «Колонизаторов». Побеждает тот игрок, который во время своего хода набирает 11 победных очков или больше.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Поселение у гавани приносит 1 очко порта. Город у гавани приносит 2 очка порта.
- Игрок, набравший первым 3 очка порта, получает особую карту «Хозяин гавани», которая приносит 2 победных очка.
- Если другой игрок набирает больше очков порта, он забирает себе карту «Хозяин гавани» вместе с двумя победными очками.

## ВОЗМОЖНЫЕ СОЧЕТАНИЯ

Этот вариант сочетается с другими вариантами и сценариями, а также сценариями дополнений «Мореходы» и «Города и рыцари» без каких-либо изменений правил. Количество очков, необходимых по сценарию для победы, увеличивается на одно.

## КАТАН НА ДВОИХ

Жители Катана — общительный народ, и число людей в дружеской компании значения не имеет. Трое земляков — хорошо, а четвером и горы свернуть — не проблема. Впрочем, странствовать по острову можно и вдвоём, лишь бы попутчик был надёжный. Теперь партию в «Колонизаторов» могут сыграть и двое первопроходцев, просто у них будут два воображаемых соперника. Просторы Катана ждут вас!

**Время игры:** в зависимости от сценария  
**Дополнительные материалы:**

20 жетонов  
торговли  
(фишек Катана)

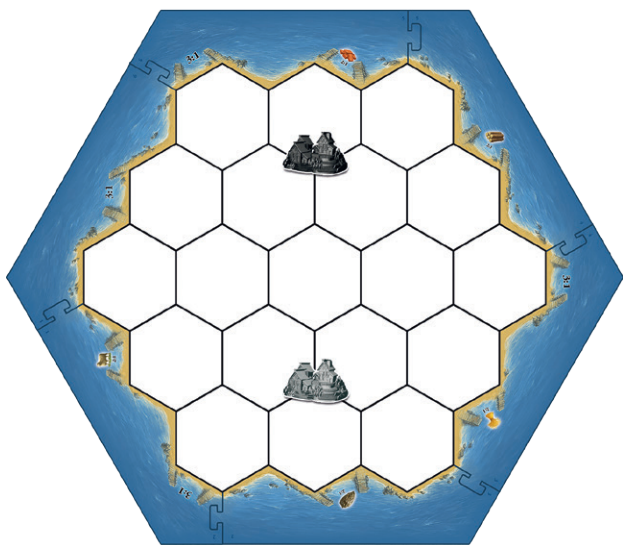


## ПОДГОТОВКА

К игре готовятся по обычным правилам. Два комплекта фигурок, не выбранные игроками, станут фигурками двоих нейтральных участников. Они кладутся рядом с игровым полем. Жетоны торговли тоже кладутся рядом. На начало партии у каждого игрока должно быть 5 жетонов.

## ЭТАП ОСНОВАНИЯ

Для каждого нейтрального участника поставьте 1 поселение (без дороги) на указанные перекрестки игрового поля. Оба игрока основывают свои начальные поселения с дорогами по обычным правилам. В результате, после этапа основания на поле находятся по 2 поселения и 2 дороги игроков и по 1 поселению нейтральных участников.



## ИГРА

Игра ведётся по тем же правилам, что и партия для трёх и четырёх игроков. Изменения описаны далее.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### Розыгрыш доходов

Очередной игрок бросает кубики два раза подряд. При этом результаты двух бросков должны различаться. Если результат второго броска не отличается от первого, бросок необходимо повторять до тех пор, пока не будут получены разные результаты. После каждого из двух бросков игроки получают сырьё или перемещают разбойника, если выпадет 7.

### Строительство для нейтральных участников

Когда игрок прокладывает дорогу или основывает поселение, он должен одновременно проложить дорогу или основать поселение для любого из нейтральных

участников без затраты сырья. Если для обоих нейтральных участников невозможно основать поселение, для одного из них нужно проложить дорогу.

Если игрок строит город или покупает карту развития, нейтральных участников это не затрагивает. Нейтральным участникам не достаётся сырья за поселения, но они могут получить карту «Самый длинный тракт».

### Действия за жетоны торговли

В свой ход игрок может один раз выполнить любое из следующих действий:

- ▶ Вынужденная сделка: игрок может вытянуть с руки соперника 2 карты и дать ему взамен 2 любые карты со своей руки.
- ▶ Травля разбойника: игрок может переставить разбойника на гекс пустыни.

Если у игрока меньше победных очков, чем у его реального соперника, или победных очков у него столько же, на действие он должен потратить 1 жетон торговли. Если у него очков больше, действие будет стоить 2 жетона. Потраченные жетоны отправляются в резерв.

### Получение жетонов торговли

- ▶ Один раз в свой ход игрок может сбросить 1 раскрытую карту рыцаря и взять за неё 2 жетона торговли. Если игрок обладал «Самым большим войском», но после сброса карты рыцаря у него осталось только 2 рыцаря или столько же, сколько у соперника, он теряет карту «Самое большое войско». Эту карту получает игрок с наибольшим количеством раскрытых карт рыцарей (не менее 3).
- ▶ Игрок, основавший поселение у пустыни (в том числе на этапе основания), получает за это 2 жетона.
- ▶ Игрок, основавший поселение на побережье (в том числе на этапе основания), получает за это 1 жетон.
- ▶ Игрок, основавший поселение, которое граничит и с пустыней, и с побережьем, получает за это 3 жетона.

## ВОЗМОЖНЫЕ СОЧЕТАНИЯ

Этот вариант сочетается с другими вариантами и сценариями, а также сценариями «Мореходов», из которых не исключается правило «Самого большого войска».

**Для сочетания с «Происшествиями на Кантоне»:** вместо броска кубиков игрок в свой ход берёт одну за другой 2 карты. Если на второй карте — то же число, что и на первой, она всё равно действует, и новую карту брать не нужно.

Кампания состоит из 5 различных сценариев, начиная с простого «Рыбаки Катана» и заканчивая более сложным «Купцы и варвары». В связи с повышением сложности рекомендуем проходить сценарии в предложенном порядке.

## РЫБАКИ КАТАНА

После того как жители основали поселения, размежевали пахотные участки и умножили стада овец в плодородных долинах Катана, им можно было расслабиться и наслаждаться жизнью. Или всё-таки нет? Баранина с хлебом — это, конечно, хорошо, но не каждый же день! Долго ли, коротко ли, но настало утро, когда поселенцы вооружились кто удочками, кто сетями и отправились ловить рыбу. Одни пошли к недавно открытому озеру, другие — к берегу моря.

**Время игры:** от 45 до 60 минут  
**Дополнительные материалы:**



## В ЧЁМ ОСОБЕННОСТЬ

Хотя прибрежные воды и озера Катана не обделены живностью, до сих пор рыба была пусть известным, но почти отсутствующим продуктом на Катане. Что может быть проще, чем наконец-то отправить рыбаков на берега Катана и достать востребованный товар из глубин озёр и морей? Свежая рыба становится чрезвычайно ценной.

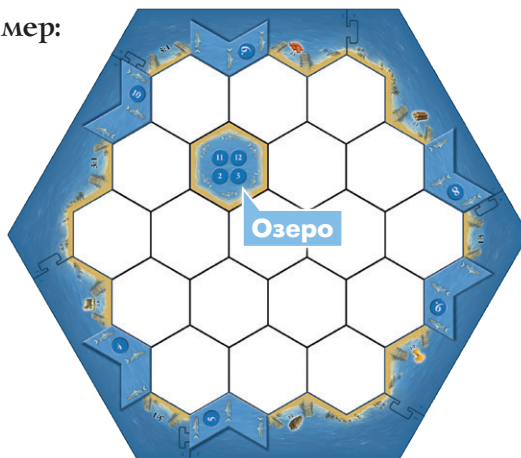
За 2 рыбыны разбойник добровольно оставляет Катан в покое, за 4 рыбыны из резерва запросто можно взять любую карту сырья, за 5 рыбин рабочие прокладывают дорогу...

## ПОДГОТОВКА

К игре готовятся как обычно.

- ▶ Гекс пустыни следует заменить на гекс озера. Озеро нельзя располагать на берегу (краю) острова.
- ▶ Жетоны улова перемешиваются и складываются лицевой стороной вниз рядом с картами сырья.
- ▶ На каждом краю игрового поля без гавани следует расположить по одной рыбной отмели.
- ▶ Разбойник располагается вне игрового поля: он выходит в игру, только когда на кубиках первый раз выпадает 7.

Пример:



## ИГРА

Игра ведётся по правилам базовой версии «Колонизаторов». Дополнительные правила изложены ниже.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### Рыба

Каждая рыбная отмель граничит с 3 перекрёстками побережья, и на каждой напечатан номер. Всякий раз, когда на кубиках выпадает это число, с поселения на любом из перекрёстков у соответствующей отмели игроку поступает 1 жетон улова. Если на этапе основания игрок основывает второе поселение у рыбной отмели, он получает 1 жетон улова. Жетоны нужно складывать перед собой лицевой стороной вниз.

Если игрок построил у рыбной отмели город, он получает 2 жетона улова, когда выпадает номер рыбной отмели. Владелец поселения на перекрёстке у озера

получает 1 жетон улова, когда выпадает 2, 3, 11 или 12. Если у него город у озера, игрок получает 2 жетона.



### Действия с жетонами улова

На жетонах улова изображены 1, 2 или 3 рыбины. Когда игрок получает право хода, он может в фазах торговли или строительства сбросить жетоны для выполнения какого-то действия. Чем больше сумма рыбин на сброшенных жетонах, тем больше выгода.

**2 рыбины:** игрок может убрать разбойника с поля (он снова войдёт в игру, только когда выпадет 7).

**3 рыбины:** игрок может вытянуть с руки любого соперника 1 карту сырья.

**4 рыбины:** игрок может взять из резерва любую карту сырья.

**5 рыбин:** игрок может проложить 1 дорогу без затраты сырья.

**7 рыбин:** игрок получает 1 карту развития без затраты сырья.

Сброшенные жетоны улова кладите лицевой стороной вверх рядом с резервом жетонов.

### ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

- ▶ **Максимум 7 жетонов улова:** у игрока не может быть больше 7 жетонов улова. Если у игрока уже есть 7 жетонов, а поселение или город приносят ему 1 или 2 новых, этот игрок может лишь обменять 1 из 7 своих жетонов на жетон из резерва.
- ▶ **Жетоны улова не размениваются:** если игрок тратит больше рыбин, чем требует действие, лишние рыбины «сгорают».
- ▶ **За ход можно выполнить ряд действий:** за один ход разрешено осуществлять несколько действий с жетонами улова. Действия, тем не менее, должны выполняться поочерёдно и независимо друг от друга. Не разрешается, например, сбросить 2 жетона с 3 рыбинами каждый, чтобы прогнать разбойника с острова (2 рыбины) и взять любую карту сырья из резерва (4 рыбины).

- ▶ **Жетоны улова не считаются сырьём:** жетоны улова картами сырья не считаются и не принимаются во внимание, если на кубиках выпадает 7. Тот, кто перемещает разбойника, не может отнять у соперника жетон улова.
- ▶ **Гавани и рыбные отмели:** некоторые перекрёстки являются как портовыми, так и рыбацкими. Игрок, поселение которого граничит как с гаванью, так и с рыбной отмелью, получает все преимущества.
- ▶ **Когда жетоны улова закончились:** если закрытых жетонов улова в резерве не осталось, раскрытые жетоны следует перевернуть лицевой стороной вниз, перемешать и сложить в качестве нового резерва.
- ▶ **Никакой рыбной торговли:** игроки не могут использовать жетоны улова для торговли друг с другом.

### СТАРЫЙ БАШМАК...

Игрок, которому достался этот жетон, должен сразу его раскрыть. В свой ход этот игрок может передать жетон «Старый башмак» любому игроку, у которого столько же победных очков или больше. Если у обладателя «Старого башмака» самое большое количество победных очков, он вынужден держать этот жетон до тех пор, пока другой игрок хотя бы не сравняется с ним по количеству победных очков. Игрок со «Старым башмаком» должен получить на 1 победное очко больше, чтобы выиграть партию, — то есть 11 очков в базовой версии «Колонизаторов». При этом «Старый башмак» не считается отрицательным очком. Просто для победы с ним нужно одно лишнее очко.

### КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает игрок, который во время своего хода набирает 10 победных очков или больше. Если у него жетон «Старый башмак», он выигрывает, только когда наберёт 11 победных очков.

### ВОЗМОЖНЫЕ СОЧЕТАНИЯ

Этот сценарий сочетается со всеми вариантами дополнения «Купцы и варвары».

**Для сочетания с вариантом «Катан на двоих»:**

- ▶ В начале партии каждый игрок получает 5 жетонов улова: 2 с одной рыбиной, 2 с двумя рыбинами и 1 с тремя. Остальные жетоны перемешиваются и кладутся лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.
- ▶ Жетоны торговли не задействованы. Игрок с меньшим количеством победных очков тратит одной рыбиной меньше на любое действие.

- ▶ Вместо пустыни (которой нет в этом сценарии) разбойник выставляется за игровое поле, если на кубиках выпадет 7 или кто-то сыграет карту рыцаря.
- ▶ Игрок получает новый жетон улова, лишь когда на кубике выпадает число, соответствующее номеру рыбной отмели или озера, — то есть не при основании поселения на берегу или при сбросе раскрытой карты рыцаря.

**Для сочетания с вариантом «Происшествия на Катане»:**

- ▶ Бегство разбойника: разбойник до своего следующего действия (когда выпадет 7 или будет сыграна карта рыцаря) выставляется за игровое поле.

**В сочетании с вариантом «Хозяин гавани»** игра ведётся до 11 победных очков (а со «Старым башмаком» — до 12).

## КАТАНСКИЕ РЕКИ

В то время как некоторые жители с головой ушли в рыболовство, другие стали селиться поближе к рекам Катана. Эти реки — настоящие жизненные артерии острова. Благодаря им процветает торговля, и пусть не в каждой реке есть золотой песок, предприимчивым купцам они приносят достаточно золота. Неудивительно, что вдоль рек змеится всё больше дорог, и всё больше крепких мостов соединяет берега. Каждый хотел бы стать самым богатым жителем острова. Только часто бывает так, что один становится богатым, а другие нищают. И как можно с этим смириться?

**Время игры:** от 45 до 60 минут  
**Дополнительные материалы:**

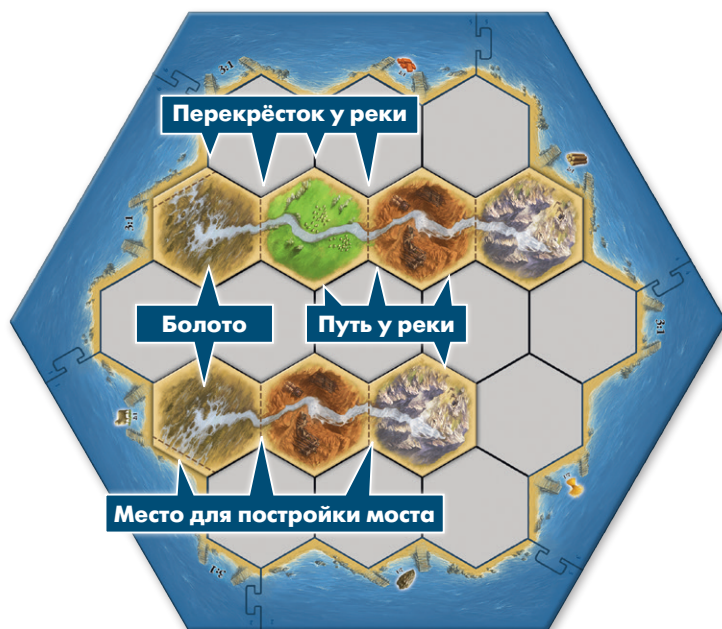


## В ЧЁМ ОСОБЕННОСТЬ

За каждую дорогу и каждое поселение, которые игрок создаёт на путях и перекрёстках у гексов рек, он получает 1 золотой. Игрок может обменять 2 золотых на любую карту сырья. Игрок с наибольшим количеством золотых получает карту «Богатый поселенец», а вместе с ней — 1 победное очко. Но осторожно! Если потратите всё золото, с лёгкостью станете бедным, потеряв из-за этого 2 победных очка.

## ПОДГОТОВКА

Соберите поле и положите на него реки, как показано на рисунке.



- ▶ На обоих гексах болот нельзя размещать номерные жетоны.
- ▶ Сначала отложите номерной жетон «2». Первый номерной жетон (А) кладётся на любой гекс побережья, остальные жетоны располагаются в алфавитном порядке, как в базовой версии «Колонизаторов». Жетон с номером 2 (В) необходимо пропустить. Когда все жетоны выложены и раскрыты, положите номерной жетон «2» на гекс с номерным жетоном «12». Теперь с этого гекса поступает сырьё каждый раз, когда на кубиках выпадает 2 или 12.
- ▶ Разбойник ставится на одно из болот.
- ▶ Монеты складываются рядом с полем. На начало партии никто из игроков монетами не располагает.
- ▶ Каждый игрок получает 3 моста своего цвета.
- ▶ Карты «Богатый поселенец» и «Бедный поселенец» кладутся рядом с игровым полем.

## ЭТАП ОСНОВАНИЯ

Каждый игрок основывает по 2 поселения с 1 дорогой от каждого — как и в базовой версии «Колонизаторов».

### Есть дополнительные правила:

Дороги нельзя прокладывать на местах для постройки мостов, то есть на пунктирных линиях через реки. Это правило распространяется на всю игру. За каждую дорогу, построенную на пути гекса реки, игрок получает 1 золотой. За каждое поселение, основанное на перекрёстке у гекса реки, игрок получает 1 золотой.

### Распределение карт

#### «Бедный поселенец» и «Богатый поселенец»

Каждый игрок может начать игру с 4 золотыми. Все игроки, у которых после этапа основания оказалось наименьшее число золотых, получают по карте «Бедный поселенец». Важно: если у всех игроков равное количество золотых или вовсе их нет, каждый получает карту «Бедный поселенец» (минус 2 победных очка).

Если в начале игры больше всего золотых оказалось у одного-единственного игрока, он получает карту «Богатый поселенец». В иных случаях карта откладывается.

## ИГРА

Игра ведётся по обычным правилам. Дополнительные правила описаны ниже.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### Поселения и дороги у реки

Как и на этапе основания, за создание поселения или дороги у одной из рек игрок получает 1 золотой. За расширение поселения у реки до города игроки монет не получают.

### Строительство мостов

Мост стоит 2 глины и 1 древесины. Он должен прикрывать к дороге или поселению игрока, а строить его можно только на одном из семи участках рек (пунктирные линии). За строительство моста игрок получает 3 золотых. При определении Самого длинного тракта мост учитывается как обычная дорога. Каждый игрок может построить только 3 моста. Нельзя построить мост вместо дороги, сыграв карту развития/хроники «Строительство дорог».

### Богатый поселенец

Эта карта приносит 1 победное очко. Она всегда находится у игрока с наибольшим количеством золотых. Игрок должен отложить карту, если: соперник набрал то же или большее количество золотых, либо

игрок потратил монеты и больше не имеет преимущества в золоте перед остальными.

Если один игрок откладывает карту, её получает игрок с наибольшим количеством золотых. Если нет такого игрока, карта откладывается в сторону до появления игрока с наибольшим количеством золотых.

### Бедный поселенец

В любой момент партии все игроки с наименьшим количеством золотых получают по карте «Бедный поселенец». Как только игрок получает золотые и вырывается из круга отстающих, он сбрасывает эту карту в резерв. Если у всех игроков поровну или совсем нет золотых, они все получают по карте «Бедный поселенец». Она уменьшает количество победных очков у каждого игрока на 2.

### Золотые

Любому игроку разрешено дважды в свой ход купить любую карту сырья за 2 золотых. Причём он может использовать золотые, которые получил в этот же ход. Ещё золотые можно получить в обмен на сырьё: в резерве по курсу 4:1, посредством заморской торговли через свои гавани или за счёт торговли с соперниками. Золотые не считаются сырьём, и разбойник не может отнять их у игрока.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Партия заканчивается, если кто-то из её участников во время своего хода набирает 10 победных очков.

## СОВЕТЫ ДЛЯ ЭТОГО СЦЕНАРИЯ

Если игроку досталась карта «Бедный поселенец», его шансы на победу ощутимо снижаются. Тратить монеты на покупку сырья целесообразно лишь в том случае, если у вас ещё достаточно свободного места для строительства у рек, с помощью которого можно пополнить запас монет.

## ВОЗМОЖНЫЕ СОЧЕТАНИЯ

Этот сценарий сочетается со всеми вариантами дополнения «Купцы и варвары».

### Для сочетания с вариантом «Катан на двоих»:

- ▶ Игрок, строящий поселение у гекса болота, получает 2 жетона торговли;
- ▶ Вместо пустыни разбойника прогоняют на болото.

### Для сочетания с вариантом «Происшествия на Катане»:

- ▶ Бегство разбойника: разбойника изгоняют на болото.

В сочетании с вариантом «Хозяин гавани» игра ведётся до 11 победных очков.

## КАРАВАННЫЙ ПУТЬ

Если кого и благодарить за процветание Катана, так это трудолюбивых пахарей и пастухов, терпеливых рыбаков и предприимчивых торговцев. Но теперь для некоторых поселенцев Катан стал слишком оживлённым и беспокойным. Они бегут от деловой суеты в пустыню, прогоняют разбойников и селятся в маленьком оазисе. Там они наслаждаются покоем и чистым, сухим воздухом. Однако скоро люди начинают тосковать по тёплому хлебу, да и шерсти для новой одежды не хватает...

**Время игры:** от 60 минут

**Дополнительные материалы:**

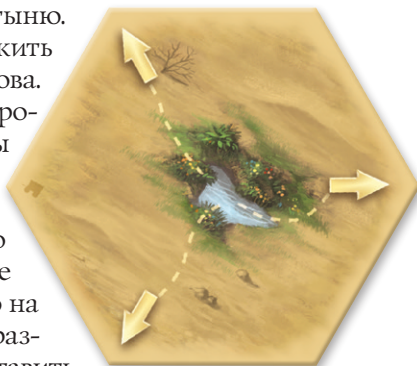


## В ЧЁМ ОСОБЕННОСТЬ

В оазисе поселились кочевники. Им нужны шерсть и зерно, за это они предлагают дары пустыни. У любого жителя Катана всегда найдётся в запасе пара лишних овец и мешок другой зерна — кочевники посылают верблюдов для обмена на столь необходимое им сырьё. За время игры из оазиса выходят 3 каравана, состоящие из фигурок верблюдов. Каждое поселение и каждый город, расположенные на пути караванов, приносят дополнительное победное очко. Любая дорога, идущая параллельно караванному пути, считается за две дороги при определении Самого длинного тракта.

## ПОДГОТОВКА

Оазис заменяет пустыню. Его следует расположить точно в центре острова. Ориентация гекса произвольная. Верблюды кладутся рядом с игровым полем. Разбойник на начало игры находится тоже вне поля. Как только на кубиках выпадет 7, разбойника нужно поставить на любой гекс с номерным жетоном, кроме оазиса.



## ИГРА

Игра ведётся по обычным правилам. Дополнительные правила описаны ниже.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Если игрок в свой ход после этапа основания создал одно или несколько поселений или расширил их до городов, по окончании его хода на договорной основе (см. ниже) на поле ставится 1 верблюд.

### Использование верблюда

- Верблюд всегда ставится на путь между гексами, сразу за крайним (т. е. последним выставленным на поле) верблюдом каравана. Разветвление каравана невозможно.
- Если на пути верблюда прокладывается или уже проложена дорога, этого верблюда нужно ставить рядом с дорогой.
- Первый верблюд караванного пути** ставится на путь, который указан стрелкой на гексе оазиса.
- Существует до 2 путей, на которые могут быть поставлены все **следующие верблюды**. Таким образом, для всех трёх караванов существует до 6 возможных позиций расстановки верблюдов. Игроки совместно договариваются, куда ставить верблюда.

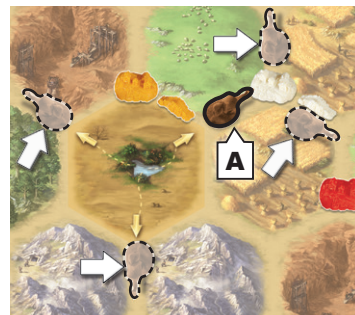
### Пример 1:

Возможные положения первого верблюда. Существует 3 пути, на которые его разрешено ставить.



### Пример 2:

Верблюд поставлен на путь «А». Существует уже 4 пути, на которые разрешено ставить следующего верблюда.



### Этап голосования

Начиная с игрока, который только что закончил свой ход и построил поселение или город, все участники партии в порядке очереди по часовой стрелке могут выложить одну или несколько карт шерсти

или зерна. Только игроки, выложившие как минимум одну карту, могут участвовать в определении пути для нового верблюда.

- ▶ Количество голосов у каждого игрока равно количеству выложенных им карт.
- ▶ Если у одного игрока больше голосов, чем у всех остальных, вместе взятых, он принимает единоличное решение.
- ▶ Если 2 или более игроков договорились о пути для верблюда, и у них в сумме преобладающее число голосов, они могут поставить верблюда на выбранный путь.
- ▶ Если согласия достичь не удаётся, вопрос решает игрок, выложивший наибольшее количество карт, даже если остальные не согласны с его выбором.
- ▶ При отсутствии такого игрока вопрос о размещении верблюда решает участник партии, который только что закончил свой ход. Это он может или должен сделать, даже если не выложил ни одной карты.

Впоследствии игроки сбрасывают выложенные карты шерсти и зерна в резерв.

**Важно:** у каждого игрока есть лишь один шанс выложить карты для голосования. Добавлять новые карты к уже выложенным запрещено.

## ХОД ИГРЫ

### Остановка каравана

Если места для продолжения каравана ещё одним верблюдом больше нет, караван останавливается. Если иссяк запас верблюдов, останавливаются все 3 каравана.

### Объединение двух караванов

Если 2 каравана встречаются на перекрёстке, при выставлении следующего верблюда они объединяются и далее продолжают как один караван.

### Верблюды на путях побережья и в оазисе

Караван можно продолжить и на путях, граничащих с морем вокруг острова. Нельзя ставить первого верблюда каравана на путь оазиса. Однако если в результате продолжения каравана он вернётся к оазису, верблюда можно будет поставить на путь оазиса.

### Преимущества караванов

- ▶ Самый длинный тракт

Дорога на одном пути с верблюдом считается за 2 дороги при определении Самого длинного тракта. То есть карту «Самый длинный тракт» можно получить, если проложить такое количество дорог, которое при удвоении за караванный путь даёт 5.

- ▶ Оценка городов и поселений

Поселение или город между двумя верблюдами приносят на одно победное очко больше, чем обычно.

**Пример 3:** в ходе игры возникли 3 каравана. Поселение белого игрока и 2 поселения синего игрока приносят по 1 добавочному победному очку, поскольку каждое расположено между двумя верблюдами. Кроме того, 3 дороги синего игрока и одна дорога белого игрока считаются каждая за две. Есть 6 путей, куда можно поставить следующего верблюда.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Партия заканчивается, если кто-то из её участников во время своего хода набирает 12 победных очков.

## СОВЕТЫ ДЛЯ ЭТОГО СЦЕНАРИЯ

В базовой версии игры шерсть — наименее ценное сырьё. Однако в этом сценарии шерсть приобретает большую важность: её используют для голосования по караванному пути и приобретения дополнительных очков. Зерно тоже можно использовать для голосования, но этот вид сырья чаще шерсти используют в строительстве. Поэтому на этапе основания выгоднее располагать поселения у гексов пастбищ или дойти до них при первой же возможности.

## ВОЗМОЖНЫЕ СОЧЕТАНИЯ

Этот сценарий сочетается со всеми вариантами дополнения «Купцы и варвары».

**Для сочетания с вариантом «Катан на двоих»:** На этапе голосования речь идёт о выставлении на поле 2 верблюдов:

- ▶ Победивший на этапе голосования игрок выставляет 2 верблюдов, но с их помощью он должен продолжить 2 разных каравана.
- ▶ В случае ничьи каждый выставляет 1 верблюда: сначала игрок, который только что завершил ход, затем — его соперник.

- ▶ При изгнании разбойника вместо пустыни он до своего следующего действия (когда выпадет 7 или будет сыграна карта рыцаря) удаляется с игрового поля.

**Для сочетания с вариантом «Происшествия на Катане»:**

- ▶ Бегство разбойника: до своего следующего действия (когда выпадет 7 или будет сыграна карта рыцаря) разбойник удаляется с игрового поля.

**В сочетании с вариантом «Хозяин гавани»** игра ведётся до 13 победных очков.

## НАШЕСТВИЕ ВАРВАРОВ

Богатство Катана не осталось незамеченным. На остров высаживаются злобные и жадные до чужого добра варвары. Они сеют кругом страх, смерть и разорение. Конец веселью, мирные времена прошли! Никто не знает, где варвары нанесут очередной удар. Поначалу их немного, но численность агрессоров стремительно растёт. Сперва варвары только препятствуют поступлению сырья. Но когда их орда станет достаточно сильной, она нападёт на поселения и города — последствия будут ужасающими. К счастью, жители Катана держатся сплочённо — они снаряжают рыцарей и посылают их в битву. Вот только хватит ли им сил?

**Время игры:** от 60 до 90 минут

**Дополнительные материалы:**

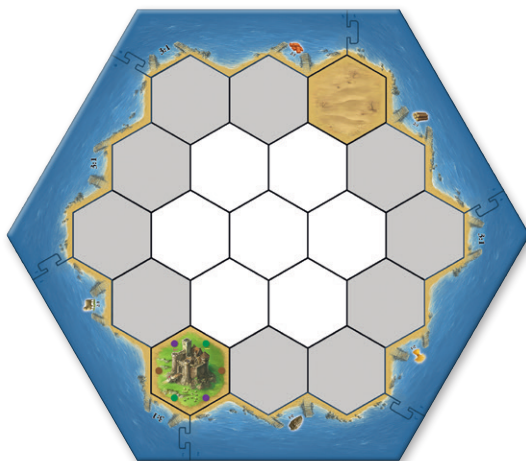


## В ЧЁМ ОСОБЕННОСТЬ

Жаждающие лёгкой наживы варвары высаживаются на берега Катана. От одного их появления мирных жителей острова охватывает ужас. Когда всё больше варваров пересекает море, они занимают побережье и нарушают поставки сырья. Прибрежные города и поселения оказываются под угрозой, и жители острова в едином порыве начинают снаряжать рыцарей, чтобы отправить их на битву с ордами варваров.

## ПОДГОТОВКА

- ▶ **Размещение гексов:** сначала нужно выложить гексы замка и пустыни, как показано на рисунке внизу. На внешний серый круг поместите в случайном порядке 2 гекса лесов, 2 гекса холмов, 3 гекса пастбищ, 1 гекс горы и 2 гекса пашен. Эти гексы будут побережьем. Внутреннее белое пространство заполняется в случайном порядке следующими гексами: 1 гекс леса, 1 гекс пастбища, 1 гекс холмов, 2 гекса гор и 2 гекса пашен.



- ▶ Выложите **номерные жетоны** на гексы ландшафта по следующей схеме:



- ▶ Каждый игрок получает по 6 рыцарей своего цвета.
- ▶ На каждый гекс побережья с номерами 2 и 12 поставьте 1 варвара. Остальных варваров сложите рядом с полем.
- ▶ В игре применяются **карты хроник** этого сценария. Карты развития из базовой версии «Колонизаторов» не используются.
- ▶ Цветной кубик положите на гекс замка.
- ▶ Карта «Самое большое войско» в сценарии не задействована.
- ▶ Разбойник в игре не задействован — оставьте его в коробке.

## ЭТАП ОСНОВАНИЯ

Каждый игрок основывает сначала поселение, а затем город. После основания этого города с каждого смежного гекса игрок получает только одну карту сырьё.

## ИГРА

Игра ведётся по обычным правилам. Дополнительные правила описаны ниже.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

1. **Высадка варваров** (когда игрок основывает поселение или город).
2. **Применение карты хроники** (фазы строительства и торговли).
3. **Снаряжение рыцаря** (при покупке карты хроники «Посвящение в рыцари» или «Чёрный рыцарь»).
4. **Движение рыцаря** (в конце хода, после фаз строительства и торговли).
5. **Победа над варварами** (после хода игрока).

### 1. Высадка варваров

#### а) Нашествие варваров

Каждый раз, когда игрок основывает поселение или город, сразу же после строительства варвары наносят удар.

- ▶ Игрок прерывает ход и бросает два кубика для получения трёх разных результатов. Если выпадает 7 или повторяется ранее выпавший результат, бросок нужно повторить до получения трёх разных чисел (кроме 7).
- ▶ После каждого броска игрок ставит одного варвара на гекс побережья с жетоном, номер которого соответствует выпавшему результату. Варвар не ставится, если выпадает номер гекса, который

уже занят тремя варварами (см. следующий абзац «Захваченное побережье»). В этом случае бросок кубика не повторяется.

#### б) Захваченное побережье

Если на гексе побережья собрались 3 варвара, номерной жетон этого гекса нужно перевернуть.

- ▶ С этого гекса больше не поступает сырьё, когда его номер выпадает на кубиках. Поскольку номерной жетон перевернут, при нашествии варваров новые фигурки на захваченное побережье не ставятся.
- ▶ На путях и перекрёстках захваченного гекса побережья нельзя прокладывать дороги и основывать поселения.

#### в) Варвары атакуют поселения и города

Если поселение или город полностью окружены гексами моря и захваченными гексами побережья, они тоже считаются захваченными и больше не приносят победных очков.

- ▶ Если захваченный город или поселение построены у гавани, эту гавань больше использовать нельзя. Фигурку захваченного поселения или города нужно положить на бок на соответствующем перекрёстке.
- ▶ Так как пустыню и замок варвары захватить не могут, поселения и города рядом с этими гексами защищены от захвата.
- ▶ Как только все захватчики высадились на Катан и в запасе не осталось фигурок варваров, они более не выставляются на поле.

#### Пример:

Игрок бросает кубики и получает 3 разных результата (кроме 7).

- ▶ Игрок выбрасывает 3 — варвар ставится на гекс с номерным жетоном «3» (А).
- ▶ Игрок выбрасывает 9 — варвар ставится на гекс с номерным жетоном «9» (Б). На этом гексе уже находятся 3 варвара — это побережье захвачено, и его номерной жетон переворачивается. Красное поселение тоже захвачено, поскольку с ним не граничит ни один свободный гекс суши. В связи с этим фигурку поселения нужно положить на бок.



- ▶ Игрок выбрасывает 7, бросок повторяется.
- ▶ Игрок выбрасывает 3, бросок повторяется, поскольку 3 уже выпадало.
- ▶ Игрок выбрасывает 8, гекс с жетоном «8» (В) уже захвачен (номер перевёрнут), поэтому варвар на него не ставится.

Таким образом, игрок выбросил три разных числа (кроме 7) и выставил двух варваров.

## 2. Применение карты хроники

Купив карту хроники, игрок сразу её раскрывает и применяет её свойство. Игрок в свой ход может купить любое количество карт хроник, но он должен использовать их в тот же ход одну за другой, по мере покупки. Использованные карты сбрасываются. Если колода иссякла, перемешайте сброшенные карты и сформируйте новую.

## 3. Снаряжение рыцаря

Чтобы снарядить рыцаря, требуется купить карты хроник «Посвящение в рыцари» или «Чёрный рыцарь». Тот, кто купил карту «Посвящение в рыцари», берёт фигурку рыцаря из резерва и ставит на свободный путь гекса замка или рядом с этим путём. Карта «Чёрный рыцарь» позволяет выставить рыцаря на любой свободный путь игрового поля.



## 4. Движение рыцаря

Игрок может двигать своего рыцаря в конце своего хода после фаз торговли и строительства. Если его рыцарь стоит на пути гекса замка, игрок должен его оттуда увести на другой путь.

Каждый рыцарь может пройти до 3 путей. Если игрок сбросит 1 карту зерна, его рыцарь сможет пройти до 5 путей. Если игрок хочет пройти до 5 путей несколькими рыцарями, он должен за каждого рыцаря сбросить 1 карту зерна.

При движении своего рыцаря игрок может игнорировать своих и чужих рыцарей, а также поселения и города. Однако путь, на котором рыцарь заканчивает ход, должен быть свободен от каких-либо других рыцарей. Ход рыцаря не должен заканчиваться на пути гекса замка.

Рыцарь способен передвигаться по путям независимо от того, чьи дороги там расположены и есть ли они вообще.

## 5. Победа над варварами

### а) Проверка условий победы

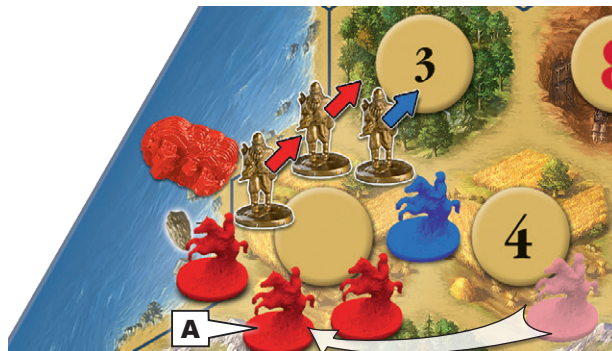
В каждый свой ход после движения рыцарей игрок проверяет, выполнены ли условия победы над варварами на гексах побережья. Сначала проверяется гекс слева от замка, затем — все остальные по часовой стрелке. Если на путях гекса находится столько же или больше рыцарей, чем варваров на гексе, условия победы считаются выполненными.

### б) Условия победы выполнены

Побеждённые на гексе побережья варвары попадают в плен и распределяются между игроками по следующим правилам:

- ▶ Если игрок в одиночку победил варваров своими рыцарями, все пленные достаются ему.
- ▶ Если победили рыцари нескольких игроков, каждый из этих игроков получает одного пленного. Если пленных недостаточно, каждый претендент на пленного бросает два кубика. Выбросившие наибольшие результаты получают по одному пленному. Оставшиеся без пленных в качестве компенсации получают по 3 золотых. В случае одинаковых результатов броски кубиков следует повторить.
- ▶ Если при распределении пленных остаётся лишний, его получает игрок, который выставил против варваров больше всего рыцарей. Если такого игрока нет, участники партии бросают кубики. Выбросившему наибольший результат достаётся пленный, а всем проигравшим — по 3 золотых.

**Два пленных приносят игроку 1 победное очко.**



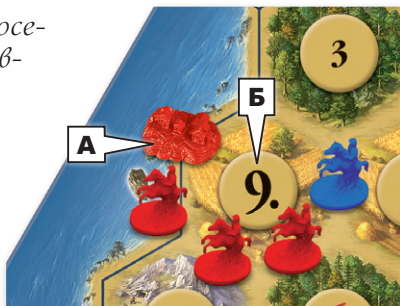
**Пример:** красный игрок передвигает своего рыцаря через 3 пути к гексу захваченного побережья (А). Теперь 4 рыцаря противостоят 3 варварам — враги побеждены. Обоим победившим игрокам (красный и синий) достаётся по 1 пленному. Третьего варвара получает красный игрок, так как он отправил в битву больше рыцарей.

### в) Гекс побережья отвоёван

Если рыцари побеждают варваров, номерной жетон на гексе побережья переворачивается обратно. Гекс

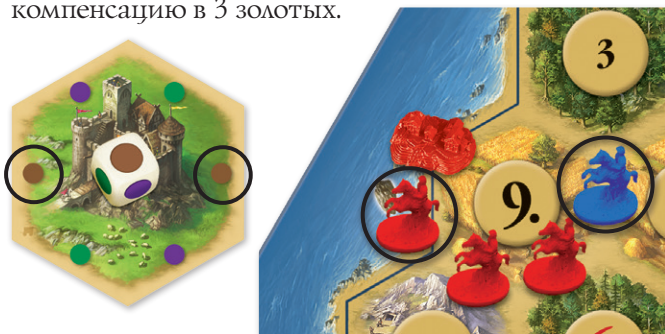
опять начинает приносить сырьё, когда на кубиках выпадает его номер. Все города и поселения на отвоёванном гексе нужно поставить обычным образом (если они были захвачены) — они снова приносят игроку победные очки. Помните, что варвары могут опять высадиться на этом гексе в ходе нашествия.

**Пример:** красное поселение (А) восстанавливает свои функции, а номерной жетон (Б) переворачивается лицевой стороной вверх.



### г) Погибшие рыцари

Один из игроков, участвовавших в битве с варварами, бросает цветной кубик, а затем кладёт его в центр гекса замка. Выпавший результат определяет один из трёх цветов (зелёный, фиолетовый и коричневый), которыми отмечены два пути гекса замка. Рыцари, которые на отвоёванном гексе побережья занимают пути с тех же сторон, погибают и отправляются в резерв своих владельцев. За каждого своего погибшего рыцаря игроки получают компенсацию в 3 золотых.



**Пример:** после победы над варварами бросок цветного кубика определяет, какие рыцари погибли в бою. На кубике выпал коричневый цвет — это соответствует левому и правому путям гекса замка. Значит, красный и синий рыцари, которые стоят на аналогичных путях гекса побережья, гибнут. Владельцы этих рыцарей возвращают их в свои резервы и получают по 3 золотых.

### 7 на кубиках

Игрок, выбросивший на кубиках 7, может вслепую вытянуть с руки любого соперника карту сырья (монеты отнимать нельзя). Когда разбойник в игре не задействован, остаётся в силе правило: если на кубиках выпадает 7, все игроки, у которых на руках

больше 7 карт сырья, должны сбросить половину этих карт.

### Золотые

Любому игроку разрешено дважды в свой ход купить любую карту сырья за 2 золотых. Причём он может использовать золотые, которые получил в этот же ход. Ещё золотые можно получить в обмен на сырьё: посредством заморской торговли через свои гавани, в резерве по курсу 4:1, или за счёт торговли с соперниками. Монеты не считаются сырьём, и разбойник не может отнять их у игрока.

### Происшествия «Предательство» и «Интрига»

При этих происшествиях варвары удаляются с гексов побережья и/или перемещаются на другие гексы побережья. Если варвар удалён с захваченного побережья, номерной жетон гекса переворачивается лицевой стороной вверх, а захваченные поселения и города освобождаются — ставятся нормальным образом и восстанавливают свои обычные функции. С гекса снова поступает сырьё, пока на него опять не высадится третий варвар.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Партия заканчивается, если кто-то из её участников во время своего хода набирает 12 победных очков.

## СОВЕТЫ ДЛЯ ЭТОГО СЦЕНАРИЯ

Для успешной игры по этому сценарию важно снаряжать рыцарей. С одной стороны, рыцари нужны для изгнания варваров с побережья, а также освобождения поселений и городов. С другой стороны, рыцари захватывают пленных, за которых начисляются победные очки. В одиночку прийти к цели трудно, поэтому целесообразно объединять усилия с соперниками — желательно с теми, кому ещё далеко до победы.

## ВОЗМОЖНЫЕ СОЧЕТАНИЯ

Этот сценарий сочетается со всеми вариантами дополнения «Купцы и варвары».

**Для сочетания с вариантом «Катан на двоих»:**

1. Рыцарь нейтрального цвета участвует в партии как «рыцарь-чужеземец» — его могут использовать оба игрока. Как только игрок снаряжает своего первого рыцаря, он ставит на путь гекса замка и рыцаря-чужеземца. В свой ход игрок двигает сначала собственных рыцарей, затем рыцаря-чужеземца. Рыцарь-чужеземец находится

на игровом поле в течение всей партии. Он не гибнет в битве с варварами, даже если выпавший на цветном кубике результат указывает на его путь.

2. Игрок, основавший собственное поселение и поселение для нейтрального участника, дважды бросает кубики для нашествия варваров: сначала за своё поселение, затем за поселение нейтрального участника.
3. Поскольку разбойник в игре не участвует, за жетон торговли можно переместить одного варвара. Если у игрока меньше (или столько же) победных очков, чем у соперника, это обойдётся ему в 1 жетон торговли. Если победных очков больше — в 2 жетона.
4. Если в битве с варварами участвовал рыцарь-чужеземец, и после победы для всех игроков не хватает пленных, при бросках кубиков считается, что у рыцаря-чужеземца всегда выпадает 3. Перекладывать кубики он не может.
5. Компенсация за погибшего рыцаря составляет не 3 золотых, а 2 золотых и 1 жетон торговли.

## Для сочетания с вариантом «Происшествия на Катане»:

В этом сценарии не задействованы разбойник и карта «Самое большое войско». Поэтому у ряда происшествий несколько иные последствия:

- ▶ Нападение разбойников: раскрывший эту карту игрок вытягивает с руки любого соперника 1 карту сырья. Игроки, у которых более 7 карт сырья, должны сбросить половину этих карт.
- ▶ Бегство разбойников: ничего не происходит, так как разбойника нет.
- ▶ Конфликт: если у одного игрока больше рыцарей на поле, чем у каждого из соперников, этот игрок вытягивает 1 карту с руки любого соперника.

## В сочетании с вариантом «Хозяин гавани»

игра ведётся до 13 очков.

возможности заработать, ведь доставка обоза оплачивается чистым золотом. Лишь немногие из уцелевших варваров мешают работе. Они ждут... вас!

**Время игры:** от 90 минут

## Дополнительные материалы:



## КУПЦЫ И ВАРВАРЫ

Орды варваров разогнаны, снова наступает мирное время. Нужно как можно скорее устранить последствия варварских набегов. Особенно сильно досталось замку, в котором заседает Совет Катана. К счастью, восстановление продвигается быстро. Остаётся только изготовить окна из цветного стекла и новые мраморные статуи. В каменоломнях добывается мрамор, стекольные заводы запрашивают песок, готовое стекло отправляют в замок. Также очень востребованы инструменты. На дорогах Катана царит оживление. Естественно, вы не упустите такой

## В ЧЁМ ОСОБЕННОСТЬ

Необходимо отреставрировать замок, чтобы он стал ещё великолепнее, чем раньше. Для витражей требуется стекло, а для статуй и внутреннего убранства — мрамор. Задача игроков — доставить стекло и мрамор к гексу замка, обеспечить стекольный завод песком, а каменоломню — инструментами. Каждый доставленный обоз оплачивается монетами и приносит 1 победное очко. Побеждает тот, кто первым во время своего хода набирает 13 победных очков.

В партии задействованы 3 новых гекса ландшафта. Это пункты назначения для обозов.



### Замок

Для реставрации замка нужны мрамор и стекло. Отсюда поставляют инструменты и песок.



### Каменоломня

В каменоломне нужны инструменты. Отсюда поставляют мрамор и песок.

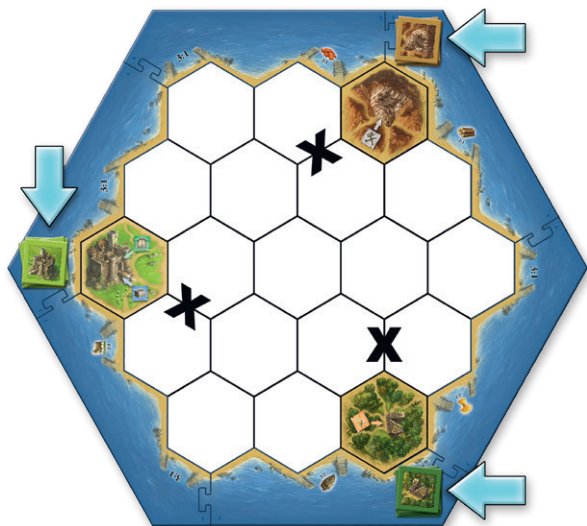


### Стекольный завод

На стекольном заводе нужен песок. Отсюда поставляют стекло и инструменты.

## ПОДГОТОВКА

- Соберите игровое поле. Три гекса пунктов назначения выкладываются, как показано на рисунке. При этом береговые стороны этих гексов должны совмещаться с морской рамкой. Из компонентов базовой игры удалите гекс пустыни, 1 гекс пашни и 1 гекс пастбища. Остальные гексы ландшафта выложите на поле в случайном порядке.



- Карточки грузов необходимо рассортировать по изображениям зданий, чтобы получилось три стопки. Перемешайте каждую стопку и положите рядом с соответствующим пунктом назначения (см. стрелки на рисунке). Карточки должны лежать той стороной вверх, на которой изображено здание.
- На 3 гекса пунктов назначения не нужно класть номерные жетоны. Удалите из игры номерные жетоны «2» и «12». Остальные номерные жетоны выложите на поле по правилам базовой игры — в алфавитном порядке. При этом не используются жетоны «2» (Б) и «12» (З). При раскладке номерных жетонов пункты назначения пропускаются.
- Три варвара ставятся на пути, которые отмечены на рисунке чёрными крестами.
- Карты развития из состава базовой игры не используются. Вместо них следует применять **карты хроник** из дополнения «Купцы и варвары».
- Каждый игрок получает по 5 золотых.
- Карты обозов необходимо рассортировать по цветам рамки на лицевой стороне, чтобы получилось 4 стопки по 5 карт. Каждый игрок получает стопку карт своего цвета и организует её так, чтобы карты лежали в очередности с 1 по 5 номер на их оборотной стороне. Каждый игрок открывает первую карту и кладёт её рядом со стопкой.



- Разбойник в сценарии не задействован и остаётся в коробке.
- «Самый длинный тракт» в этом сценарии не приносит победных очков — эта карта не используется.

## ИГРА

Игра ведётся по обычным правилам. Дополнительные правила описаны ниже.

## ЭТАП ОСНОВАНИЯ

Каждый игрок сначала основывает поселение, а затем город. После того как игрок построил город, он ставит перед этим городом свой обоз. При основа-

нии города с каждого смежного гекса поступает только 1 карта сырья.

## ГЕКСЫ ПУНКТОВ НАЗНАЧЕНИЯ

В центре каждого пункта назначения находится перекрёсток со зданием. К этому зданию ведут четыре пути. Для каждого пункта назначения действуют следующие правила:

- ▶ На путях в центре гекса можно прокладывать дороги по обычным правилам.
- ▶ На центральном перекрёстке гекса (А) нельзя основывать поселение.
- ▶ На трёх прибрежных путях каждого гекса (Б) нельзя прокладывать дороги.
- ▶ С учётом правила расстояния можно основывать поселения на любом из четырёх перекрёстках гекса.



**Пример:** на трёх из четырёх путей синий и красный игроки проложили дороги. На центральном перекрёстке (А) нельзя основывать поселение. На трёх прибрежных путях (Б) нельзя прокладывать дороги.

## ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Каждый игрок в конце своего хода, после фаз торговли и строительства, может передвинуть свой обоз. Для этого действуют следующие правила:

### 1. Движение обоза

- ▶ Обоз движется по путям от одного перекрёстка к другому. Перемещение от перекрёстка к соседнему перекрёстку расходует от одного до нескольких очков движения.
- ▶ На начало партии у каждого игрока есть 4 очка для перемещения своего обоза. Количество очков движения можно увеличить, если повысить ценность обоза.
- ▶ Если игрок перемещает обоз по пути без дороги, один ход стоит 2 очка движения. Если игрок перемещает обоз по пути со своей же дорогой,

один ход стоит 1 очко движения. Если на этом пути проложена дорога соперника, ход стоит 1 очко, но игрок должен заплатить владельцу дороги 1 золотой за её использование.

- ▶ Наличие варвара на дороге или пути повышает стоимость движения обоза на 2 очка (см. также раздел 5а).
- ▶ Очки движения сгорают, если игроку для перемещения на соседний перекрёсток требуется больше очков, чем у него есть. Когда обоз игрока достигает одного из пунктов назначения, движение заканчивается — лишние очки движения сгорают. Игрок может и добровольно обнулить свои очки движения.
- ▶ Если игрок сбрасывает 1 карту зерна (не более 1 карты в ход), он получает 2 добавочных очка движения для своего обоза. Игрок может получить и использовать добавочные очки в свой ход, даже если уже переместил обоз по обычным правилам.
- ▶ На перекрёстке или рядом с ним может находиться любое количество обозов.

### 2. Определение целей

Когда игрок впервые перемещает обоз, он выбирает любой из трёх пунктов назначения. По достижении этого пункта назначения в первый раз игрок не получает золота (см. также пункт 3 «Выполнение заказа»), поскольку у него ещё нет груза. Лишь теперь игрок берёт первую карточку груза с гекса пункта назначения и раскрывает её. На обратной стороне карточки изображен груз одного из четырёх видов:



Стекло      Инструменты      Песок      Мрамор

Каждая карточка показывает один из двух грузов, производимых в пункте назначения.



Игрок должен положить раскрытую карточку перед собой и перемещать обоз к тому пункту назначе-

ния, где нужен взятый им груз. Если, например, обоз оказался на гексе стекольного завода, и игрок взял карточку стекла, он должен перемещать свой обоз к гексу замка.

Игрок может за раз выполнить лишь один заказ. Только после выполнения одного заказа он может взять новую карточку груза.

### 3. Выполнение заказа

Если обоз игрока прибыл в пункт назначения (остановился на перекрёстке в центре соответствующего гекса), где нужен был груз, заказ считается выполненным.

Игрок переворачивает карточку груза той стороной вверх, где изображено здание. Теперь эта карточка приносит ему 1 победное очко. В зависимости от ценности обоза игрок получает дополнительно от 1 до 5 золотых.

Последним действием своего хода он открывает новую карточку груза у того пункта назначения, где оказался обоз. Изображённый на карточке груз определяет следующий пункт назначения.

### 4. Повышение ценности обоза

Фигурка обоза на поле символизирует местоположение обоза на острове. Особенно и ценность обоза изложены на карте обоза. На изображённой справа карте видно, что игрок располагает 5 очками движения для перемещения своего обоза (А) и получит 2 золотых в качестве вознаграждения за успешную доставку груза (Б).



Прогнать варвара с пути удастся, только если на кубике выпадет 6 (В).

Если игрок хочет повысить ценность обоза, в фазах торговли и строительства он отдаёт сырьё, изображённое на верхней закрытой карте обоза в стопке. Затем он раскрывает эту карту и кладёт поверх ранее раскрытой карты. Если обоз достиг уровня ценности 5, эта карта приносит 1 победное очко.

### 5. Варвары

#### а) Обход варваров

Если игрок хочет провести свой обоз по пути или дороге, где стоит варвар, ему для этого требуется 2 дополнительных очках движения. В сумме для перемещения по пути с варваром нужно 4 очка, по дороге с варваром — 3 очка. Если игроку не хватает очков движения, чтобы пройти мимо варвара, он

либо позволяет спореть оставшимся у него очкам и останавливается на перекрёстке перед варваром, либо использует оставшиеся очки, чтобы пойти в любом другом направлении.

### б) Изгнание варваров

Когда обоз игрока достигает уровня ценности 2, игрок может попытаться изгнать варвара с занимаемого пути. Для этого он останавливает обоз на перекрёстке перед варваром и бросает один кубик. Если выпадет число, указанное на его раскрытой карте обоза, игрок перемещает варвара на любой другой путь или дорогу, а затем на оставшиеся очки движения без помех перемещает свой обоз дальше. Если выпадает другое число, в этот ход игрок сможет действовать только по схеме, изложенной в пункте а). Если игрок изгнал варвара на дорогу соперника, он не может вытянуть с руки этого соперника карту сырья.

**Обратите внимание: на занятом варваром пути разрешено прокладывать дорогу.**

На каждой дороге или каждом пути может находиться только один варвар.

### 6. Если на кубиках выпало 7

Если игрок выбросит 7, он должен переместить любого из трёх варваров на другой путь или дорогу. Если он поставит варвара на дорогу, то сможет вытянуть у владельца дороги 1 карту сырья (но не отнять монеты). Хотя разбойник в партии не участвует, действует правило, по которому каждый игрок должен сбросить половину карты сырья, если у него их более 7.

### 7. Если на кубиках выпало 2 или 12

Игрок, который выбросил 2 или 12, повторяет бросок.

### 8. Золото

Монеты нужны, чтобы оплачивать пользование путями дорогами. Каждый игрок в свой ход может до 2 раз купить любую карту сырья за 2 золотых. Монеты не считаются сырьём, а потому не принимаются в расчёт, если на кубиках выпадет 7. Золотые также можно получить при обмене на сырьё в резерве по курсу 4:1, посредством торговли в собственной гавани или торговли с соперниками.

### КОНЕЦ ИГРЫ

Партия заканчивается, если кто-то из её участников во время своего хода набирает 13 или больше победных очков.

## СОВЕТЫ ДЛЯ ЭТОГО СЦЕНАРИЯ

Хотя в этой игре не задействована карта «Самый длинный тракт», очень важно как можно чаще прокладывать дороги. Чем больше собственных дорог будет у игрока, тем быстрее его обоз сможет перевозить грузы от одного пункта назначения к другому, и тем меньше золотых игрок будет платить за использование чужих дорог.

Старайтесь не расходовать понапрасну свои запасы монет и пополнять их. Иначе может случиться, что обоз застрянет между чужими дорогами и не двинется с места. Если ни один соперник не использует ваши дороги и не платит вам монетами, у вас останется лишь две возможности: покупать золотые у соперников или обменивать золотые в резерве на сырьё.

## ВОЗМОЖНЫЕ СОЧЕТАНИЯ

Этот сценарий сочетается со всеми вариантами дополнения «Купцы и варвары».

**Для сочетания с вариантом «Катан на двоих»:**

- ▶ Когда вы используете дороги нейтрального участника, сбросьте половину золотых, которые вы в общей сложности расходуете на движение

обоза по нейтральным дорогам, в резерв, а другую половину отдайте второму игроку (округлённо).

- ▶ Вместо изгнания разбойника в пустыню игрок, сбросив жетон торговли, перемещает варвара на какой-либо путь (не на дорогу).
- ▶ За поселение на перекрёстке у пункта назначения игрок получает 1 жетон торговли.

**Для сочетания с вариантом «Происшествия на Катане»:**

В этом сценарии нет разбойника и «Самого длинного тракта». Поэтому у следующих происшествий иное значение:

- ▶ Нападение разбойников: каждый игрок должен сбросить половину карт сырья, если их у него более 7. Переместите варвара на другой путь или другую дорогу. Если игрок перемещает варвара на дорогу, он вытягивает карту сырья у владельца дороги.
- ▶ Бегство разбойника: поскольку разбойника нет, ничего не происходит.
- ▶ Землетрясение: игрок, перемещающий обоз по дороге, поставленной поперёк, расходует 2 очка движения, как если бы двигался по пути.

**В сочетании с вариантом «Хозяин гавани»** игра ведётся до 14 победных очков.

## ТЕСТИРОВАНИЕ И ПОДДЕРЖКА ИГРЫ

**TM Spiele GmbH:** Кернет Мюллер, Вольфганг Лудтке, Петер Нойгебауер и Фриц Грубер.

**Catan GmbH:** Клаудия Тойбер, Гвидо Тойбер, Бенджамин Тойбер и Арнд Бэнэн.

Оливер и Петра Зак, Катарина Зак, Йанк Зак и Михаэл Фундштайн, Франк Вёльфельшнайдер, Даниэла Вёльфельшнайдер, Даниэла Райсер и Томас Райсер, Ксави Бюльман, Ионас Бюльман, Нина Бюльман, Аня Гшвинд и Оливер Леман, Даниэл Штели, Мартин Гюрбер, Йохен Бушер, Андре Флекнер и Джузеппе Гоффи, доктор Райнер Дюрэн, Анна Лебрато, Мануэль Лебрато, Моника Лебрато, Аренд Оверхоф, Нильс Оверхоф и доктор Мартина Фах-Оверхоф, Дирк Бласк, Сандра Бласк, Ральф Бласк, Сабина Хайнрих, Гвидо Хайнрих, Дитмар Штадлер, Сильвия и Клаус Рустлер, Хайнц Пенцель, Денис Нойман, Симон Лобе, Майк и Юлия Штадлер, Себастьян Рап.

**Автор игры:** Клаус Тойбер

**Иллюстрации:** Таня Доннер

Catan GmbH © 2007, [www.catan.com](http://www.catan.com)  
© 2007 KOSMOS Verlag

KOSMOS

**Русское издание:** ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Переводчики:** Алексей Перерва и Олег Гаврилин

**Редактор:** Олег Гаврилин

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнеры-верстальщики:** Дарья Смирнова, Антон Русин

**Корректор:** Татьяна Луговская

**Креативный директор:** Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно